

# 《Android网络游戏开发实战》

## 图书基本信息

书名：《Android网络游戏开发实战》

13位ISBN编号：9787111422147

出版时间：2013

作者：关东升,赵志荣,贾云龙

页数：308

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

# 《Android网络游戏开发实战》

## 内容概要

《Android网络游戏开发实战》是一本介绍Android网络游戏开发的教程，旨在帮助读者从需求着手去分析和设计Android项目，最后实施整个项目。

《Android网络游戏开发实战》以英雄诀项目为例，从需求开始进行分析和设计，从第2章开始介绍各个功能模块，包括：用户登录实现、城堡初始化实现、战争雷达实现、宗派实现、作战地图实现、建筑升级实现、箭塔升级和士兵招募实现、空地建房实现以及构建军机处实现。本书介绍的功能模块实现章节中，首先介绍本模块中使用到的技术，接着剖析该应用，然后是实战与讲解，最后是总结，按照这样的步骤展开介绍。

《Android网络游戏开发实战》适合有一定基础的Android程序员学习使用，也可作为培训机构的教程。以一个Android客户端的网络游戏为主线贯穿始终，向读者介绍Android项目分析与设计过程，展开介绍各个功能模块相关知识点和实现过程。

## 书籍目录

### 前言

### 第1章 Android项目需求分析与设计——以英雄诀游戏项目为例

#### 1.1 项目概述

##### 1.1.1 项目产生背景

##### 1.1.2 英雄诀游戏背景

##### 1.1.3 项目任务

#### 1.2 需求分析

##### 1.2.1 确定需求

##### 1.2.2 用例图

#### 1.3 系统设计

#### 1.4 环境搭建

##### 1.4.1 Android SDK安装

##### 1.4.2 Eclipse和ADT插件安装

##### 1.4.3 Android开发模拟器

##### 1.4.4 测试环境

#### 本章小结

### 第2章 网络通信和线程——用户登录实现

#### 2.1 网络通信技术介绍

##### 2.1.1 java.net.URL类实现方式

##### 2.1.2 Apache HttpClient实现方式

##### 2.1.3 HttpClient案例

#### 2.2 Android中的线程

##### 2.2.1 Android线程中的问题

##### 2.2.2 Handler和Message

##### 2.2.3 重构HttpClient案例

#### 2.3 数据交换格式

##### 2.3.1 纯文本格式

##### 2.3.2 XML格式

##### 2.3.3 JSON格式

#### 2.4 Android客户端用户登录实现

##### 2.4.1 Android客户端登录类图

##### 2.4.2 Android客户端骨架实现

##### 2.4.3 Android客户端网络通信实现

#### 2.5 优化重构Android客户端登录

##### 2.5.1 网络通信处理的封装

##### 2.5.2 改善用户体验

#### 本章小结

### 第3章 Android 2D绘图——城堡初始化实现

#### 3.1 Android 2D绘图

##### 3.1.1 Android图形系统结构

##### 3.1.2 位图、几何图形和文本的绘制

#### 3.2 Surface和SurfaceView

##### 3.2.1 Surface

##### 3.2.2 SurfaceView

#### 3.3 2D游戏开发设计模式

##### 3.3.1 基本的SurfaceView模式

##### 3.3.2 带有触摸或键盘事件的SurfaceView模式

3.3.3 带有精灵的SurfaceView模式

3.3.4 优化SurfaceView设计模式

3.4 绘制城堡画面

3.4.1 绘制城堡画面骨架代码

3.4.2 网络通信与数据解析

3.4.3 绘制城堡上的建筑

本章小结

第4章 Activity、Intent和菜单——战争雷达实现

4.1 Activity

4.1.1 创建Activity

4.1.2 Activity生命周期

4.2 Intent

4.2.1 显式Intent ( Explicit Intent )

4.2.2 隐式Intent ( Implicit Intent )

4.3 多Activity之间跳转

4.3.1 多个Activity之间数据传递

4.3.2 跳转与返回

4.4 菜单

4.4.1 文本菜单

4.4.2 文本+图片菜单

4.5 战争雷达实现

4.5.1 添加菜单

4.5.2 初始化战争雷达画面

4.5.3 单击查询按钮

4.5.4 跳转到军机处画面

本章小结

第5章 UI布局管理——宗派实现

5.1 UI布局管理介绍

5.1.1 框架布局

5.1.2 线性布局

5.1.3 相对布局

5.1.4 绝对布局

5.1.5 表格布局

5.2 宗派画面实现

5.2.1 画面布局

5.2.2 画面数据请求

5.2.3 画面初始化

5.3 宗派挑战画面实现

5.3.1 画面布局

5.3.2 画面数据请求

5.3.3 画面初始化

5.3.4 单击挑战按钮的处理

5.4 其他模块中的画面实现

5.4.1 用户登录画面布局

5.4.2 战争雷达画面布局

本章小结

第6章 触摸事件与手势、键盘事件——作战地图实现

6.1 触摸事件与手势

6.1.1 触摸事件

6.1.2 视图触摸事件

6.1.3 手势

6.2 键盘事件

6.3 作战地图实现

6.3.1 地图布局

6.3.2 地图初始化

6.3.3 键盘移动地图

6.3.4 触摸移动地图

本章小结

第7章 对话框和Toast使用——建筑升级实现

7.1 对话框

7.1.1 文本信息对话框

7.1.2 简单列表项对话框

7.1.3 单选项列表项对话框

7.1.4 复选框列表项对话框

7.1.5 自定义布局对话框

7.2 Toast 2.3

7.2.1 文本类型

7.2.2 图片类型

7.2.3 复合类型

7.2.4 自定义显示位置Toast

7.3 建筑升级

7.3.1 请求服务器

7.3.2 建筑升级对话框布局

7.3.3 普通建筑升级对话框

7.3.4 处理升级请求

7.3.5 带有招兵建筑升级对话框

本章小结

第8章 列表控件——箭塔升级和士兵招募实现

8.1 列表控件

8.1.1 Adapter (适配器)

8.1.2 ListView控件

8.1.3 Spinner控件

8.2 空箭塔升级

8.2.1 空箭塔对话框布局

8.2.2 空箭塔对话框实现

8.2.3 空箭塔升级对话框实现

8.3 招募士兵实现

8.3.1 招募对话框1实现

8.3.2 招募对话框2初始化实现

8.3.3 招募对话框2中单击列表项目事件处理

8.3.4 招募对话框3初始化实现

8.3.5 招募对话框3中单击招募按钮事件处理

8.4 其他模块中的列表控件实现

8.4.1 用户登录画面Spinner控件

8.4.2 战争雷达列表控件

本章小结

第9章 碎片和ActionBar——空地建房实现

9.1 碎片和ActionBar

- 9.1.1 碎片
- 9.1.2 ActionBar
- 9.2 空地建房实现
  - 9.2.1 从城堡游戏场景跳转到空地建房画面
  - 9.2.2 基础建筑碎片
  - 9.2.3 军事建筑碎片
  - 9.2.4 画面初始化显示
  - 9.2.5 建造处理

本章小结

## 第10章 嵌套UI布局——构建军机处实现

- 10.1 军机处画面初始化
  - 10.1.1 从城堡游戏场景跳转到军机处画面
  - 10.1.2 画面初始化服务器请求处理
  - 10.1.3 总览画面的初始化
  - 10.1.4 出兵画面的初始化
  - 10.1.5 军情画面的初始化
- 10.2 军机处模块的业务处理
  - 10.2.1 总览画面单击侦察按钮
  - 10.2.2 总览画面单击运输按钮
  - 10.2.3 出兵画面单击发兵按钮
  - 10.2.4 军机处单击升级按钮

本章小结

附录 英雄诀游戏基本操作说明

参考文献

# 《Android网络游戏开发实战》

## 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)